

# Jogos de Computador e seu efeito em crianças, adolescentes e adultos

Argumentos e exemplos contrários aos jogos

Daniel Hoffmann Bernardes 5889821

Rafael Franco Rosa 5382886

Rodrigo Leonavas 5967731

Renan Ribeiro da Silva 5889842

# Jogos eletrônicos influenciam os jovens?

- Absolutamente sim.
- Crianças aprendem através de exemplos e imitação de comportamentos presenciados.
- Apesar de um jogo ser apenas uma simulação, este ainda exerce um poder muito grande em mentes de jovens e pessoas desequilibradas psicologicamente.

# Problemas relacionados à jogos eletrônicos

- Violência

Jogos violentos influenciam jovens a serem violentos?

- Sexualidade

Jogos com temas sexuais afetam os valores morais dos jovens?

- Vício

Jogos eletrônicos trazem problemas desenvolvimento social e de saúde ao jovem?

- Desvirtualização de valores

Jogos alteram a percepção de realidade do jovem?

- Danos à saúde

Jogos eletrônicos podem causar danos à saúde?

# Definição de jogo e jogo eletrônico

- Jogo: "Atividade livre, conscientemente, tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira **intensa e total**" (Ramos, p.1).
- "Os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens, um ambiente virtual e multimídia, que combina imagens, sons e textos" (Ramos, p.2).

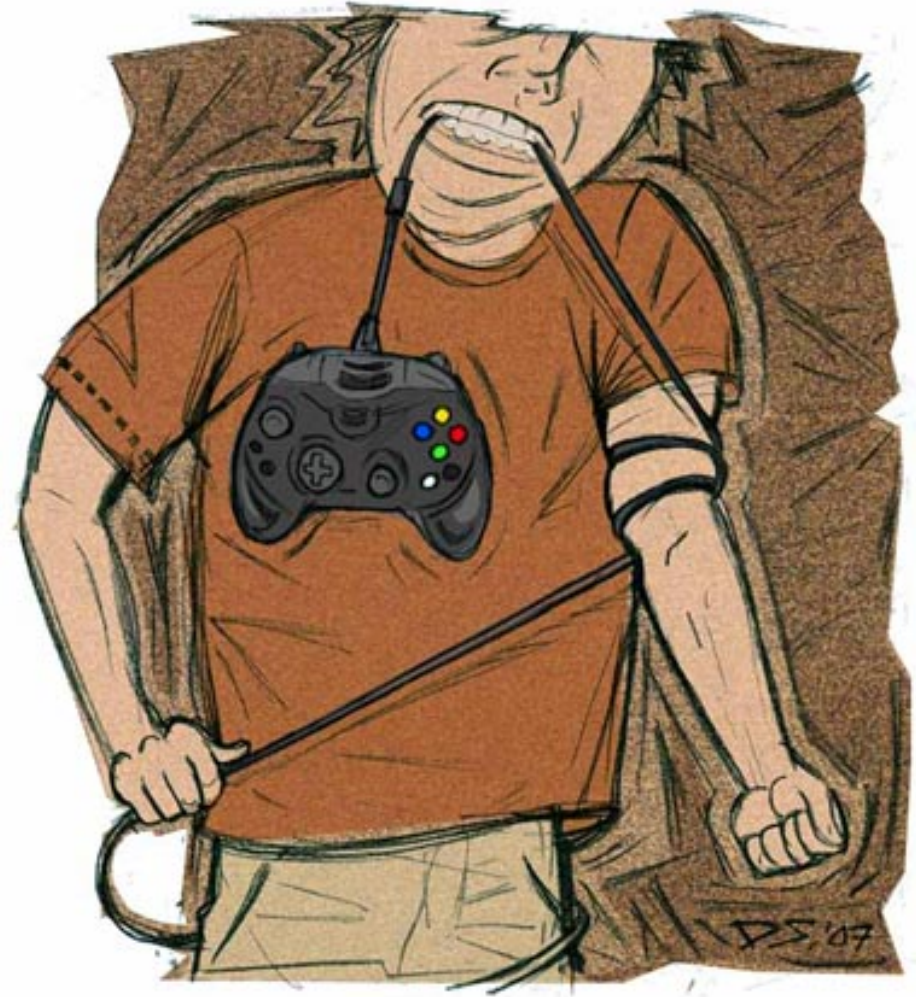
# Vício

## Definição

- Um vício é um padrão comportamental marcado por dependência física e/ou psicológica que resulta em impactos negativos na qualidade de vida de um indivíduo.
- Como saber em que ponto uma ação se torna um vício?
- Difícil de saber exatamente...

# Vício

- Vício em jogos eletrônicos pode ser caracterizado pelo uso excessivo ou compulsivo do uso de jogos tanto no computador, como nos video games.
- Causas: Jogos eletrônicos proporcionam gratificação rápida ou instantânea, ao contrário da vida real. Também é causado como forma de escapismo da realidade.
- A atividade de jogar é considerada vício quando passa a interferir na vida diária do indivíduo.



# Vício

Uma criança que acaba viciada em jogos eletrônicos pode apresentar:

- Queda no desempenho escolar, pois passa a dedicar menos tempo aos estudos.
- Obesidade, pois despende menos tempo em brincadeiras que envolvem atividades físicas.
- Além de outros problemas mais graves que veremos a seguir.

# Histórias

- Criança vietnamita de 13 anos rouba e estrangula idosa de 81 anos para poder continuar jogando jogos online[1].
- Jovem americano de 17 anos atira nos pais depois deles o proibirem jogar Halo 3[2].
- Inglês de 12 anos rouba cartão de crédito da mãe e acumula dívida de US\$ 1.400 por jogar "FarmVille"[3].



# Exemplos



MMORPGs, jogos massivos online

Apesar de possuir interação social entre os jogadores, este tipo de jogo é um dos maiores causadores de vício, pois requerem muito tempo para evoluir seu personagem.

# Violência

- Muitos jogos possuem conteúdo violento ou que incentiva a violência.
- Atitudes violentas muitas vezes são recompensadas nestes jogos. Na verdade, quase sempre.
- Cria-se a idéia de que pode-se conseguir benefícios com estas atitudes.
- Isto aumenta tendências violentas entre os jovens.

# Histórias

Um jovem romeno de 15 anos matou sua mãe adotiva, após ela se recusar a pagar as contas de Internet. Ionut Silviu Savin, que é conhecido por ser dependente de jogos de videogame, esfaqueou sua mãe adotiva 17 vezes antes de sair para jogar Counter-Strike em uma lan house.



# Exemplos



FPSs, jogos de tiro em primeira pessoa  
Com um gameplay repetitivo e altamente competitivo, os FPSs possuem um grande apelo ao público. Em geral, são altamente violentos.

# Exemplos

- Pessoas imitando ações possíveis de serem feitas no jogo GTA são tantas que se torna fútil enumera-las aqui.



# Sexualidade

- Podemos identificar sexualidade como um problema nos jogos eletrônicos, no ponto em que estes apresentam exaltação ou intensificação do instinto sexual.
- Os personagens femininos nos jogos tendem a ser representados de uma forma altamente sexualizada.

# Exemplos

- Lara Croft, personagem do jogo Tomb Raider.
- É evidente o apelo sexual aplicado.



# Desvirtualização de Valores

- Moral deriva do latim *mores* , que significa "relativo aos costumes". Quanto à etimologia da palavra "moral", esta se originou a partir do intento dos romanos traduzirem a palavra grega *êthica* .
- "Moral" não traduz, no entanto, por completo, a palavra grega originária.
- Para os gregos, *êthica* possuía dois sentidos complementares: o primeiro derivava de *ÊTHOS* e significava o âmago do agir, a intenção.
- O segundo, vinha de *ÉTHOS* , remetendo-nos para a questão dos hábitos, costumes, usos e regras, o que se materializa na assimilação social dos valores.



# Desvirtualização de valores

- Dessa tradução incompleta resulta a confusão que muitos, hoje, fazem entre os termos ética e moral.
- A ética pode encontrar-se com a moral pois é base dela, na medida em que não existem costumes ou hábitos sociais completamente separados de uma ética individual.
- Da ética individual se passa a um valor social, e deste, quando devidamente enraizado numa sociedade, se passa à lei.
- Alguns dicionários definem moral como "conjunto de regras de conduta consideradas como válidas, éticas, quer de modo absoluto para qualquer tempo ou lugar, quer para grupos ou pessoa determinada

# Desvirtualização de valores

- Matar, roubar, destruir, explodir, morrer; há games em que tudo isso é permitido e ainda pode-se começar de novo.
- Não é possível que por si só, um game possa controlar uma pessoa, ao ponto de deturpar os valores morais construídos ao longo da sua vida.
- Entretanto, acredita-se que o problema esteja mais ligado à ética. Cada pessoa dependendo da sua formação, educacional, cultural tem uma ética diferenciada.
- Um indivíduo criado com bases sólidas nos seus valores morais estaria livre de tornar-se violento com o uso dos games. Ao contrario de quem cresceu num ambiente onde a ética era o medo, a própria violência, a indiferença, a falta de afeto.

# Desvirtualização de valores

- Luiz Henrique Sunao Viviani, especialista na área e cientista da UNESP, afirma que um indivíduo exposto a um jogo com conteúdo violento, pode desenvolver um comportamento agressivo por um curto período de tempo.
- Não há unanimidade na área.
- Portanto podemos afirmar que a educação dada pelos pais é o fator primordial na formação dos valores éticos e morais de uma pessoa. Há também fatores patológicos que somados a exposição aos estímulos violentos dos jogos podem desencadear um comportamento agressivo e até mesmo homicida.

# Desvirtualização de valores

- Outro aspecto relacionado aos jogos eletrônicos que exercem influência sobre a formação do juízo moral e sobre a construção dos valores relaciona-se com os aspectos comerciais da indústria dos games.
- Deve-se ter em vista que a indústria não tem fronteiras e nós no Brasil, por exemplo, consumimos jogos produzidos pelos Estados Unidos e Japão.
- Segundo a pesquisadora Fátima Cabral: "Para os jogos serem consumidos em todos os países e por todas as classes da sociedade, suas idéias e valores assumem caráter abstrato, desterritorializado, desenraizado."
- "Porém, ao se apagar as diferenças, naturalizam-se e perpetuam-se os valores competitivos do presente".
- Nesse sentido, os jogos eletrônicos deixam de levar em conta os aspectos culturais que estão relacionados com a formação do juízo moral.

# Histórias e Exemplos

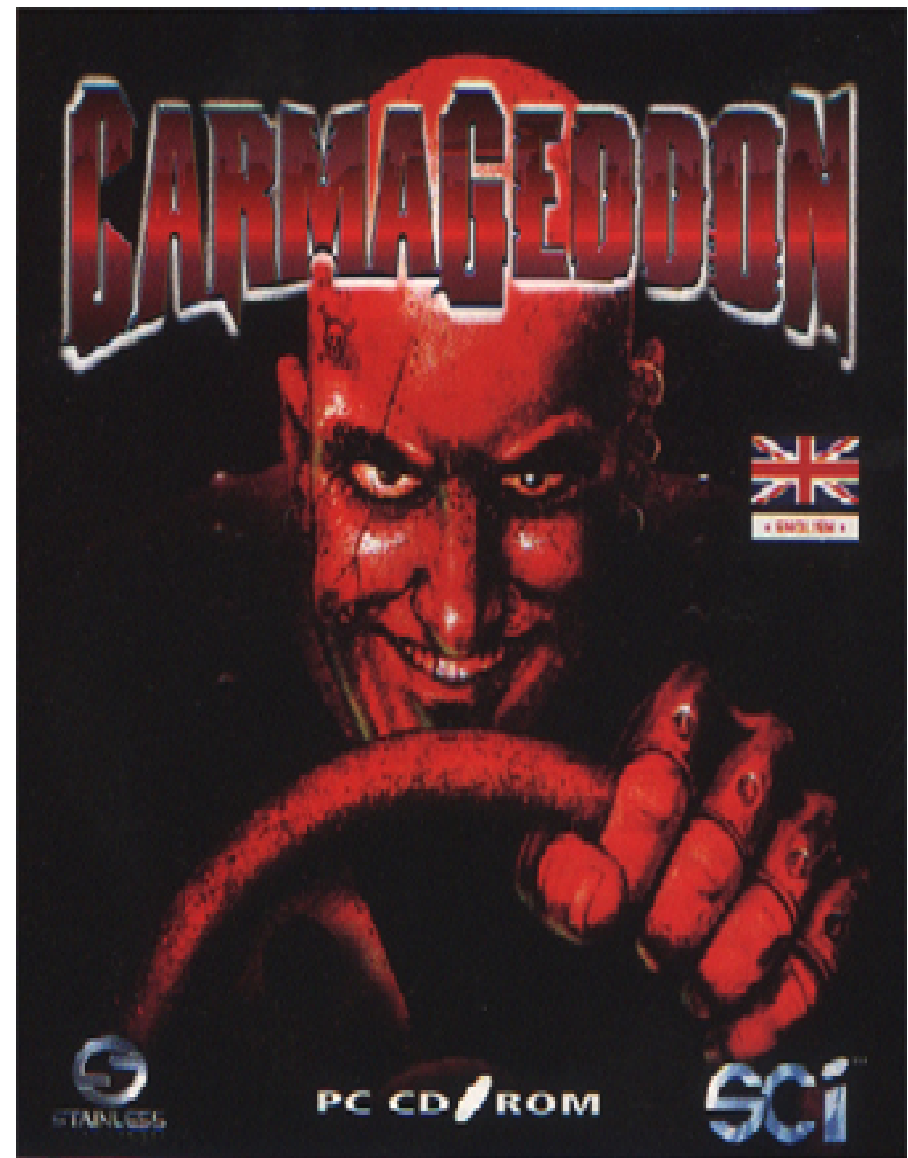
- O estudante de Medicina Mateus da Costa Meira, “O Atirador do Cinema” entrou numa sala de cinema portando uma metralhadora e atirou contra os espectadores, matando três pessoas e ferindo outras quatro. O jogo em questão era “Duke Nukem 3D”, onde o protagonista entra numa sala de cinema e atira em alienígenas.
- Neste mesmo jogo, há cenas de sexo, em que o personagem dá dinheiro às mulheres em troca de elas ficarem nuas.
- Ainda falando sobre o Duke Nukem, neste mesmo jogo o personagem principal é um americano que precisa salvar o planeta de ETs. Ou seja, passa aquela imagem de que os americanos são os melhores e que com apenas um deles o mundo pode ser salvo.

# Exemplos

- Outro jogo que viola qualquer valor ético é o RPG online The Crims.
- Nele, entre outras coisas, você aumenta os pontos do seu personagem fazendo assaltos, vendendo e consumindo drogas, contratando mulheres para serviços inapropriados, montando quadrilhas, entre outras ações do tipo.
- O jogo é para maiores de 18 anos. Contudo, criando-se uma conta e com um clique de mouse, qualquer criança pode iniciar seu jogo.

# Exemplos

Carmageddon é um jogo de corrida “em que os objetivos são bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar pedestres e animais e se chocar contra edificações ou objetos espalhados pelas ruas. Quanto mais esses atos são praticados, mais pontos são ganhos.



# Exemplos

Em jogos infantis, geralmente as mulheres são colocadas em esteriótipos e descritas como indefesas, não tão inteligentes e dependentes dos homens. Quanto à aparência, quase sempre de cabelo liso e fracas.



Jovens absorvem esta caracterização de mulheres e ficam presos ao esteriótipo. Garotas se inspiram nelas e as tomam como modelo. Garotos não conseguem se relacionar com aquelas que saem do esteriótipo.

Outro esteriótipo mais frequente em jogos adultos é o de mulheres sendo tratadas como objetos. Estas chamam a atenção fisicamente na maioria dos casos.



# Classificação Etária

- Jogos possuem classificação por idade.
- Em geral não são efetivas; lojas não proíbem a sua venda à menores e pais não entendem o seu significado.
- Classificações muitas vezes não são corretas em relação ao conteúdo dos jogos.



# Classificação Etária - Classificação

Jogos em geral possuem classificação por idade (ESRB):

- E (everyone, todo mundo)
- E10+ (maiores de 10 anos)
- T (teen, maiores de 13 anos)
- M (mature, maiores de 17 anos)
- AO (adults only, maiores de 18 anos)



Variam de país para país:

- ESRB (Estados Unidos e Canadá)
- PEGI (Europa)
- E no Brasil? Jogos importados, manuais em inglês.
- Classificação indicativa do Governo Federal: <http://portal.mec.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsps/ConsultarObraForm.jsp>



# Classificação Etária - Classificação

Levam em consideração conteúdo:

- Violento (direta ou insinuada);
  - Sexual (nudéz, sexo implícito e explícito);
  - Referências à tabaco, alcóol, drogas;
  - Linguagem (xingamentos) ;
  - Jogos de azar simulados (poker, blackjack etc);
  - Jogos de azar reais (pokerstars);
  - Educação de práticas ilegais ou não desejáveis (construção de bombas, arrombar fechaduras). Jogos educativos podem ser indesejáveis para menores também.
- 
- Levam em consideração ações diretas e indiretas;
  - Por exemplo personagens ameaçando verbalmente outros personagens são consideradas assim como personagens agindo violentamente.



# Classificação Etária - Exemplo



- No jogo The Elder Scrolls: Oblivion temos simulação de arrombamento de fechaduras. Faze-lo dá várias recompensas ao jogador. O jogo não ensina de verdade a "arte" de arrombamento, mas pode influenciar um jovem a procurar obter tal conhecimento.

# Classificação Etária - Soluções



- Educação dos pais. Muitas vezes os pais acham que jogos eletrônicos, por serem jogos, são inofensivos.
- Fiscalização eficiente. Leis e punições mais severas à estabelecimentos que vendem jogos inadequados à menores.
- Desencentivo à jogos violentos no mesmo estilo dos desencentivos empregados à cigarros e bebidas alcóolicas (proibição de propaganda, avisos na embalabem com grande destaque, etc).

# Classificação Etária - Soluções

- Apesar de existirem estas diretivas quanto a classificação etária dos jogos, nada garante que os jogos não atuem como um catalisador, para que pessoas já formadas façam algo indevido.

# Danos à saúde

## Físico-posturais

- Postura incorreta
- LER (Lesão por Esforço Repetitivo)

## Outros males físicos

- Insônia
- Cansaço Ocular
- Problemas auditivos

## Psicológicos:

- Irritabilidade
- Agressividade
- Infelicidade
- Depressão

# Postura Incorreta

- Posturas erradas por muito tempo causam alterações posturais, enrijecendo as articulações vertebrais e encurtando os músculos.
- Esses defeitos alteram as curvaturas normais da coluna, tornando-a mais vulnerável às tensões e traumas.
- Alguns problemas posturais:
  - Lordose;
  - Cifose (corcunda);
  - Escoliose.
- Em casos mais extremos:
  - Hérnia de Disco;
  - Osteofitose (bico de papagaio).



# Sentando-se corretamente

- Ao usar o computador por muito tempo, tome alguns cuidados:
  - Ajustar o assento (encosto, base, altura);
  - A mesa deve ficar na altura do cotovelo. Não deve ser muito mais baixa para não curvar o corpo nem alta, pois evita levantar os ombros;
  - Procure se alinhar com o eixo da cadeira;
  - Disponha os materiais a usar à sua frente;evite torcer (rodar) o troncoou virar muito o pescoço;
  - Traga as tarefas para próximo do corpo;
  - Faça pausas a cada hora de trabalho, de preferência com alongamentos e relaxamentos das regiões tensas;
  - Encoste bem a cadeira e leve-a junto da mesa.

# LER (lesão por esforço repetitivo)

- Sua principal causa é o uso dos membros superiores em tarefas que envolvem movimentos repetitivos ou posturas forçadas.
- Como combater?
  - Dar atenção à ergonomia (adaptar o local você, bem como adaptar-se ao local);
  - Pausas entre as atividades repetitivas, com alongamentos e outros exercícios;
  - Executar outras tarefas que não incluem o uso do computador;
  - Não tem cura, apenas tratamento.

# Insônia

- Falta de sono ou dificuldade prolongada para adormecer.
- Com a evolução das novas tecnologias, nunca foi tão difícil os jovens dormirem cedo.
- Segundo os pediatras, dormir as horas certas no horário correto tem o poder de restaurar e promover a energia psíquica, como a atenção e o raciocínio.
- Conseqüências: fadiga, irritabilidade e agressividade.

# Sono

- É bom, todo mundo gosta.
- Além de bom, é também importante?

# Sono

- Possui dois estágios: REM (Movimento Rápido dos Olhos) e NREM (o oposto).
- Sono REM: essencial para o bem-estar físico e psicológico do indivíduo.
- Sono NREM:
  - Ocupa cerca de 75% do sono;
  - Secreção do hormônio do crescimento;
  - Papel importante na conservação e recuperação de energia.

# Dicas para dormir melhor

- O quarto de dormir deve ser silencioso, escuro e com temperatura amena;
- Procure dormir e despertar sempre nos mesmos horários para facilitar o seu relógio interno (relógio biológico);
- Bebidas com cafeína devem ser evitadas antes de dormir;
- Desligue o computador antes de se deitar de preferência meia hora ou uma hora antes de ir para a cama;
- A alimentação antes de dormir deve ser leve e de fácil digestão;
- A atividade física facilita o sono se for feita regularmente pelo menos 4 horas antes de dormir.

# Cansaço Ocular

- Não são realmente os olhos que ficam cansados ou que são forçados, e sim os músculos ao redor dos olhos.
- O olho humano está acostumado a mudar o foco constantemente, para objetos pertos e longes.
- Entretanto, quando se fica muito tempo olhando para uma tela de computador, a distância tende a ser fixa.
- Ao longo do tempo, pode-se ter dores de cabeça, dor nos olhos, olhos secos, visão embaralhada, sensibilidade à luz e inabilidade temporária de fazer foco.

# Como reduzir o cansaço ocular?

- Dar algum descanso aos músculos dos seus olhos;
- Feche-os por alguns instantes (vale salientar: no sono isto é automático, ou seja, outra importância do sono);
- Olhe para o nada, bem longe, por um momento;
- Ter luz suficiente ao usar o computador/videogame também ajuda a prevenir o cansaço ocular; uma luminária ajustável ajuda você a concentrar a luz onde precisa mais dela e não onde iria irritar seus olhos;
- Importante: o cansaço ocular pode ser sintoma de alguma doença mais séria, como o glaucoma (doença que afeta o nervo óptico).



# Problemas Auditivos

- Muitos jogadores, enquanto jogam seus jogos, sobretudo os de computador, usam fones de ouvido, seja pra ouvir música, seja pra ouvir os sons do próprio jogo.
- Contudo, em muitos casos o volume utilizado é relativamente alto (às vezes, muito alto).
- Ouvir sons muito altos por muito tempo pode causar danos à audição.
- Alguém que usa fones de ouvido não vai ficar surdo, mas pequenos danos auditivos já fazem diferença.

# Problemas Psicológicos

- 87% dos jogadores online são maiores de idade.
- Para jogadores mais jovens, intervenção pode ser o único modo de quebrar o vício, sendo que, às vezes, retirar a criança da frente do computador/videogame por um período de tempo até que ela torne-se ciente dos hábitos e comece a ver que há outras alternativas.
- Segundo o pesquisador Keith Bakker: "É uma escolha. Estas crianças sabem exatamente o que estão fazendo e só não querem mudar. Se ninguém está lá pra ajudá-las, então nada irá mudar."

# Problemas Psicológicos

- George, um paciente da clínica do Dr. Bakker, que costumava jogar 10 horas diárias de Call of Duty 4, diz: "Call Of Duty era um lugar onde eu me sentia aceito pela primeira vez na minha vida. Eu nunca fui ajudado por meus pais ou minha escola. Na clínica, eu também me sinto aceito e tenho sido mais extrovertido."
- Ainda segundo o jovem: "Gosto de jogar pois as pessoas não podem me ver, elas me aceitavam como meu personagem online. Eu podia ser bom em algo e sentir-me parte de um grupo."
- continua: "Eu estava ciente de que jogava muito, mas não sabia o que fazer. Mas aquilo me ajudava pois eu era agressivo e livrava minha raiva e frustração online."
- O Dr. Bakker crê que se houvesse mais comprometimento dos pais e outros responsáveis em ouvir o que suas crianças estão dizendo, então estas questões de isolamento e frustração poderiam ser resolvidas logo no começo e trariam muitos jovens de volta ao mundo real.

# Bibliografia

## Referências:

- [1] <http://www.earthtimes.org/articles/show/144906.html>
- [2] <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u582071.shtml>
- [3] <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u718674.shtml>
- [4] [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_controversy](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy)
- [5] Ramos, Daniela K. Jogos Eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais. In II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas. UNEB, Salvador - Bahia, setembro/2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/danielaramos.pdf>>. Acesso em 15 de abril. 2010
- [6] Wikipedia En - Video game addiction
- [7] <[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_addiction](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction)>

# Bibliografia

- [8] <<http://en.wikipedia.org/wiki/ESRB>>
- [9] <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=47988>
- [10] [http://pt.wikipedia.org/wiki/Les%C3%A3o\\_por\\_esfor%C3%A7o\\_repetitivo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Les%C3%A3o_por_esfor%C3%A7o_repetitivo)
- [11] [http://www.dornascostas.com.br/desvios\\_posturais.htm](http://www.dornascostas.com.br/desvios_posturais.htm)
- [12] [http://emedix.uol.com.br/doe/reu009\\_1p\\_doencacoluna.php](http://emedix.uol.com.br/doe/reu009_1p_doencacoluna.php)
- [13] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm>
- [14] <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1711762-EI4799,00.html>
- [15] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ins%C3%B4nia>
- [16] <http://www.insonias.com/insonia-criancas-juvenil-jovens/>
- [17] <http://saude.hsw.uol.com.br/como-cuidar-dos-seus-olhos2.htm>

# Bibliografia

[18] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sono>

[19] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Catabolismo>

[20] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Moralidade>

[21] <http://gostodesangue.wordpress.com/2009/11/29/games-x-violencia/>

[22] [http://allaboutthegames.co.uk/feature\\_story.php?headline=Gaming-addict-kills-mother-then-plays-Counter-Strike-News&article\\_id=10101](http://allaboutthegames.co.uk/feature_story.php?headline=Gaming-addict-kills-mother-then-plays-Counter-Strike-News&article_id=10101)

?

Obrigado